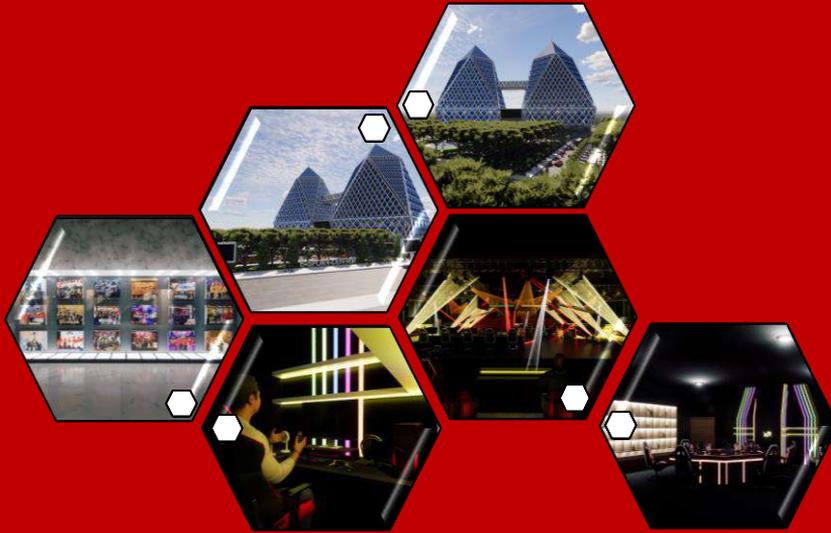


**E-SPORT CENTER BERKONSEP FUTURISTIK DI JAKARTA**



**GILBERT FERYANTO LIAURY**

**D051201063**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**GOWA**

**2024**

**E-SPORT CENTER BERKONSEP FUTURISTIK DI JAKARTA**

**GILBERT FERYANTO LIAURY  
D051201063**



**PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
GOWA  
2024**

**PERNYATAAN PENGAJUAN**

***E-SPORT CENTER BERKONSEP FUTURISTIK DI JAKARTA***

GILBERT FERYANTO LIAURY  
D051201063

Skripsi

sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana

Program Studi Arsitektur

pada

**PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
GOWA  
2024**

## HALAMAN PENGESAHAN

### E-sport Center Berkonsep Futuristik di Jakarta

Disusun dan diajukan oleh

**Gilbert Feryanto Liaury**

**D051201063**

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin pada tanggal 19 November 2024

Menyetujui

Pembimbing I



Prof. Dr. Ir. Idawarni Asmal, MT  
NIP. 19650701 199403 2 001

Pembimbing II



Dr. Ir. H. Samsuddin Amin, MT.  
NIP. 19661231 199403 1 022

Mengetahui



**Dr. Ir. H. Edward Syarif, ST., MT.**  
NIP. 19690612 199802 1 001

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa, skripsi berjudul “*E-SPORT CENTER BERKONSEP FUTURISTIK DI JAKARTA*” adalah benar karya saya dengan arahan dari Prof. Dr. Ir. Idawarni Asmal, MT. sebagai Pembimbing Utama dan Dr. Ir. H. Samsuddin Amin, MT. sebagai Pembimbing Pendamping. Karya ilmiah ini belum diajukan dan tidak sedang diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka skripsi ini. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut berdasarkan aturan yang berlaku.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta (hak ekonomis) dari karya tulis saya berupa skripsi ini kepada Universitas Hasanuddin.

Gowa, 19 November 2024



GILBERT FERYANTO LIAURY  
NIM D051201063

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Penyelesaian tugas akhir ini pun tidak lepas dari bimbingan, diskusi dan arahan dari Prof. Dr. Ir. Idawarni Asmal, MT. sebagai Pembimbing Utama dan Dr. Ir. H. Samsuddin Amin, MT. sebagai Pembimbing Pendamping. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan atas masukan dan arahan yang penulis terima dari Hj. Nurmaida Amri, ST., MT. dan Dr. Ir. H. Edward Syarif, ST., MT. sebagai dosen penguji.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pimpinan Universitas Hasanuddin yang telah memfasilitasi penulis menempuh program sarjana serta para dosen Arsitektur Universitas Hasanuddin yang memberikan pengetahuan berharga selama masa perkuliahan. Terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada dosen-dosen dan rekan-rekan dalam Laboratorium Perumahan dan Lingkungan Permukiman Departemen Arsitektur FT-UH.

Kepada kedua orang tua tercinta, penulis mengucapkan terima kasih dan ucapan syukur atas doa, dukungan, dan perhatian yang senantiasa mereka limpahkan sampai saat ini dan seterusnya. Penghargaan yang besar juga penulis sampaikan kepada kakak dan adik penulis atas motivasi dan dukungan yang tak ternilai.

Terima kasih juga kepada sahabat penulis, Reynaldo, Mikael, Dian, Alya, Nisya, Fauziah, Atikah, Ismah, Lulu, Caca. Juga teruntuk teman-teman seperjuangan, rekan-rekan mahasiswa studio periode Mei, PARAMETRIK 2020 dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Penulis,

Gilbert Feryanto Liaury

## ABSTRAK

GILBERT FERYANTO LIAURY, *E-sport Center Berkonsep Futuristik di Jakarta* (dibimbing oleh Idawarni Asmal dan Samsuddin Amin)

**Latar belakang.** Pendapatan dari *e-sport* di Indonesia terus meningkat dan mendapatkan dukungan dari Kemenpora dan KONI yang mengakui *e-sport* sebagai lapangan olahraga saat meresmikan PBESI. Dengan jumlah pemain *game* yang meningkat dan banyaknya kompetisi *e-sport*, belum ada tempat untuk menampung para atlet dan kegiatannya. Tercatat Jakarta merupakan kota dengan jumlah pemain *game mobile legends* terbanyak di Indonesia sekitar 17,9 juta orang. *Game* tentunya memiliki tampilan yang menarik dan inovatif sehingga futuristik menjadi desain yang cocok. **Tujuan.** Perancangan ini bertujuan untuk mewadahi seluruh kegiatan *e-sport* dan menyediakan hunian bagi atlet *e-sport* di Jakarta. **Metode.** Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dan teknis analisis data deskriptif. Data dikumpulkan melalui studi pustaka, studi literatur, dan observasi. **Hasil.** Perancangan *e-sport center* dilengkapi dengan fasilitas 4 arena dengan jenis *game* berbeda yang dapat menampung sekitar 400 orang disetiap arena, 64 unit ruangan latihan, 80 unit ruangan *streaming*, 32 unit kamar 1 dan 2, 48 unit kamar 3, dan 70 unit kamar 4. Selain itu juga dilengkapi dengan fasilitas *cafe* dan *restaurant*, *gym*, sauna dan spa, *timezone*, dan ruang psioterapi. **Kesimpulan.** *E-sport Center Berkonsep Futuristik di Jakarta* merupakan rancangan yang menyatukan antara hunian atlet dan arena tempat bertanding dalam satu bangunan, yang didesain dengan bentuk yang futuristik.

Kata kunci: *E-sport*; Atlet; Futuristik; Jakarta

## ABSTRACT

GILBERT FERYANTO LIAURY, **Futuristic Concept E-sport Center in Jakarta**  
(supervised by Idawarni Asmal and Samsuddin Amin)

**Background.** Revenue from e-sports in Indonesia continues to increase and has received support from the Ministry of Youth and Sports and KONI who recognized e-sports as a sporting field when inaugurating PBESI. With the number of game players increasing and the number of e-sport competitions, there is no place to accommodate athletes and their activities. It is recorded that Jakarta is the city with the largest number of mobile legends game players in Indonesia, around 17.9 million people. Games certainly have an attractive and innovative appearance so futuristic is a suitable design. **Aim.** This design aims to accommodate all e-sport activities and provide housing for e-sport athletes in Jakarta. **Method.** This design uses qualitative methods and descriptive data analysis techniques. Data is collected through literature study, literature study, and observation. **Results.** The design of the e-sport center is equipped with 4 arenas with different types of games that can accommodate around 400 people in each arena, 64 units of training rooms, 80 units of streaming rooms, 32 units of room 1 and 2, 48 units of room 3, and 70 units of room 4. It is also equipped with cafe and restaurant facilities, gym, sauna and spa, timezone, and psychotherapy room. **Conclusion.** The Futuristic Concept E-sport Center in Jakarta is a design that brings together the athlete's residence and the arena where to compete in one building, which is designed with a futuristic form.

Keywords: E-sport; Athlete; Futuristic; Jakarta

## DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN PENGAJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH .....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.2.1 Non Arsitektural .....	3
1.2.2 Arsitektural .....	3
1.3 Tujuan dan Sasaran Pembahasan .....	4
1.3.1 Tujuan .....	4
1.3.2 Sasaran .....	4
1.4 Manfaat .....	4
1.5 Ruang Lingkup .....	5
1.6 Sistematika Pembahasan .....	5
1.7 Tinjauan Umum <i>E-sport</i> .....	5
1.7.1 Pengertian <i>E-sport</i> .....	5
1.7.2 Syarat Sebuah <i>Game</i> menjadi <i>E-sport</i> .....	6
1.7.3 Jenis-Jenis Permainan <i>E-sport</i> .....	6
1.7.4 <i>Layout</i> Pertandingan <i>E-sport</i> .....	8
1.8 Tinjauan Umum Atlet .....	9
1.8.1 Pengertian Atlet .....	9
1.8.2 Syarat menjadi Atlet <i>E-sport</i> .....	9
1.9 Tinjauan Umum Apartemen .....	10
1.9.1 Pengertian Apartemen .....	10

1.9.2 Fungsi Apartemen .....	11
1.9.3 Klasifikasi Apartemen .....	11
1.10 Tinjauan Umum Konsep Futuristik .....	14
1.10.1 Definisi Arsitektur Futuristik .....	14
1.10.2 Karakteristik Arsitektur Futuristik .....	14
1.10.3 Prinsip Perancangan Arsitektur Futuristik .....	15
1.11 Studi Banding .....	16
1.11.1 ITF EVOS.....	16
1.11.2 <i>Training Ground Dewa United</i> .....	20
1.11.3 SEM9 Senai Hotel .....	25
BAB II METODE PEMBAHASAN .....	31
2.1 Jenis Pembahasan .....	31
2.2 Waktu Pengumpulan Data.....	31
2.3 Pengumpulan Data.....	31
2.4 Teknik Analisis Data.....	32
2.5 Skema Kerangka Berpikir.....	32
BAB III TINJAUAN PROYEK.....	33
3.1 Tinjauan Umum Kota Jakarta .....	33
3.1.1 Profil Kota Jakarta .....	33
3.1.2 Kondisi Geografis Kota Jakarta .....	34
3.1.3 Keadaan Topografi dan Iklim .....	36
3.1.4 Kondisi Demografi Kota Jakarta.....	37
3.1.5 Jakarta dalam Struktur Tata Ruang Kota .....	38
3.2 Tinjauan <i>E-sport Center</i> di Jakarta .....	39
3.2.1 Tujuan Pengadaan <i>E-sport Center</i> di Jakarta .....	39
3.2.2 Kebutuhan Pengadaan <i>E-sport Center</i> di Jakarta .....	40
3.2.3 Analisa Peruntukan Hunian .....	43
3.3 Karakteristik Kegiatan.....	47
3.3.1 Pelaku Kegiatan pada Arena <i>E-sport</i> .....	47
3.3.2 Pelaku Kegiatan pada Apartemen.....	47
3.3.3 Sistem Pelayanan dan Aktivitas .....	47
3.4 Analisis Aktivitas Pelaku .....	48
3.4.1 Aktivitas Pelaku .....	48

3.4.2 Pengelompokkan Aktivitas .....	50
BAB IV ANALISIS DAN KONSEP PERANCANGAN .....	53
4.1 Analisis Perancangan Makro .....	53
4.1.1 Lokasi .....	53
4.1.2 Tapak .....	57
4.1.3 Zoning.....	59
4.1.4 Sistem Sirkulasi .....	60
4.1.5 <i>Entrance</i> .....	62
4.1.6 Area Parkir .....	62
4.1.7 Ruang Luar .....	62
4.2 Analisis Perancangan Mikro .....	63
4.2.1 Gubahan massa .....	63
4.2.2 Modul .....	64
4.2.3 Sistem Struktur .....	64
4.2.4 Bahan struktur .....	66
4.2.5 Material .....	66
4.2.6 Kebutuhan ruang .....	70
4.2.7 Besaran ruang .....	71
4.2.8 Pendekatan hubungan ruang .....	86
4.2.9 Sirkulasi bangunan .....	87
4.2.10 Sistem utilitas .....	88
4.3 Konsep Dasar Perancangan Makro .....	89
4.3.1 Konsep Pemilihan Tapak .....	89
4.3.2 Konsep Analisis Tapak.....	90
4.4 Konsep Perancangan Mikro .....	99
4.4.1 Konsep Tata Ruang Dalam (Interior) .....	100
4.4.2 Konsep <i>Softscape</i> dan <i>Hardscape</i> (Eksterior) .....	100
4.4.3 Konsep Sistem Struktur.....	103
4.5 Konsep Dasar Perlengkapan Bangunan .....	105
4.5.1 Sistem Pencahayaan.....	105
4.5.2 Sistem Penghawaan.....	108
4.5.3 Sistem Keamanan Bangunan.....	108
4.5.4 Sistem Pengolahan Sampah .....	109

4.5.5 Sistem Jaringan Air.....	110
4.5.6 Sistem Jaringan Listrik .....	112
4.5.7 Sistem Transportasi.....	112
4.5.8 Sistem Komunikasi Bangunan .....	113
4.5.9 Sistem Penangkal Petir .....	113
DAFTAR PUSTAKA .....	115

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Syarat-syarat konsep futuristik .....	15
Tabel 2 Syarat-syarat konsep futuristik .....	28
Tabel 3 Luas wilayah di Jakarta menurut kota administrasi tahun 2022.....	35
Tabel 4 Luas wilayah kecamatan di Jakarta Pusat tahun 2022 .....	35
Tabel 5 Rangkuman iklim tahunan DKI Jakarta tahun 2022 .....	36
Tabel 6 Data jumlah atlet <i>e-sport</i> tahun 2023 .....	41
Tabel 7 Jadwal pertandingan <i>e-sport</i> sepanjang tahun 2023.....	41
Tabel 8 Pengunjung BEKRAF <i>Game Prime</i> tahun 2016, 2017, 2018, 2019.....	44
Tabel 9 Persentase pengunjung di beberapa area .....	45
Tabel 10 Jumlah atlet dan pendukung <i>e-sport</i> di Jakarta.....	45
Tabel 11 Persentase unit kamar .....	46
Tabel 12 Aktivitas dan kebutuhan ruang penghuni.....	48
Tabel 13 Aktivitas dan kebutuhan ruang atlet.....	49
Tabel 14 Aktivitas dan kebutuhan ruang pengelola .....	49
Tabel 15 Penilaian lokasi .....	56
Tabel 16 Penilaian tapak .....	59
Tabel 17 Luasan arena <i>mobile legend</i> .....	72
Tabel 18 Luasan arena <i>PUBG</i> .....	73
Tabel 19 Luasan arena <i>free fire</i> .....	74
Tabel 20 Luasan arena <i>valorant</i> dan <i>DOTA 2</i> .....	75
Tabel 21 Luasan area publik .....	76
Tabel 22 Luasan area pelatihan <i>e-sport</i> .....	78
Tabel 23 Luasan area parkir .....	78
Tabel 24 Luasan area pengelola .....	78
Tabel 25 Luasan area transportasi .....	79
Tabel 26 Luasan fasilitas penunjang .....	80
Tabel 27 Luasan area <i>outdoor</i> .....	81
Tabel 28 Luasan kamar 1 .....	81
Tabel 29 Luasan kamar 2 .....	82
Tabel 30 Luasan kamar 3 .....	83
Tabel 31 Luasan kamar 4 .....	84

Tabel 32 Total luasan .....	85
Tabel 33 Jenis tanaman peneduh .....	101
Tabel 34 Jenis tanaman pengarah dan pembatas .....	101
Tabel 35 Jenis tanaman penutup tanah .....	101
Tabel 36 Elemen <i>hardscape</i> .....	102
Tabel 37 Sistem pencahayaan buatan pada interior bangunan .....	106
Tabel 39 Sistem pencahayaan buatan pada eksterior bangunan .....	107

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Ruang Latihan .....	17
Gambar 2 Cafeteria .....	17
Gambar 3 Lobi relaksasi.....	18
Gambar 4 Ruang pertemuan.....	18
Gambar 5 Studio streaming.....	19
Gambar 6 Studio konten.....	19
Gambar 7 Ruang kantor .....	20
Gambar 8 Lobby <i>training ground dewa united</i> .....	20
Gambar 9 Kamar para atlet.....	21
Gambar 10 Ruang latihan .....	21
Gambar 11 Ruang <i>review</i> .....	22
Gambar 12 Fasilitas olahraga .....	22
Gambar 13 Kolam air dingin.....	23
Gambar 14 Sauna .....	23
Gambar 15 Dapur .....	23
Gambar 16 Ruang makan bersama .....	24
Gambar 17 Ruang psioterapi .....	24
Gambar 18 Loker.....	24
Gambar 19 Tampak luar SEM9 Senai Hotel .....	25
Gambar 20 Kamar <i>triple S9</i> .....	25
Gambar 21 Area bermain .....	26
Gambar 22 Lobi hotel .....	26
Gambar 23 Ruang tamu kamar .....	27
Gambar 24 Area kamar tidur .....	27
Gambar 25 Skema kerangka berpikir.....	32
Gambar 26 Peta Kota Jakarta .....	33
Gambar 27 Jumlah kecamatan dan kelurahan di Jakarta.....	34
Gambar 28 Peta administrasi Kota Jakarta.....	35
Gambar 29 Peta rencana struktur ruang daratan .....	39
Gambar 30 Peta administrasi kecamatan Tanah Abang .....	53
Gambar 31 Peta administrasi kecamatan Kebon Jeruk.....	54

Gambar 32 Peta administrasi kecamatan Grogol Petamburan.....	55
Gambar 33 Alternatif tapak 1.....	57
Gambar 34 Alternatif tapak 2.....	58
Gambar 35 Alternatif tapak 3.....	58
Gambar 36 Zoning tapak.....	60
Gambar 37 <i>Entrance</i> tapak.....	61
Gambar 38 Contoh lantai granit.....	66
Gambar 39 Contoh lantai keramik.....	66
Gambar 40 Contoh lantai parket kayu.....	67
Gambar 41 Contoh dinding partisi.....	67
Gambar 42 Contoh dinding massif dilapisi wallpaper.....	68
Gambar 43 Contoh dinding ruangan bioskop.....	68
Gambar 44 Contoh dinding hiasan batu alam.....	69
Gambar 45 Contoh plafond gypsum.....	69
Gambar 46 Contoh plafond <i>skylight</i> .....	70
Gambar 47 Contoh plafond akustik.....	70
Gambar 48 Lokasi tapak.....	89
Gambar 49 Kondisi rona awal tapak.....	90
Gambar 50 Analisa pandangan dari luar tapak.....	91
Gambar 51 Hasil analisa pandangan dari luar tapak.....	92
Gambar 52 Analisa pandangan dari dalam tapak.....	92
Gambar 53 Hasil analisa pandangan dari dalam tapak.....	93
Gambar 54 Analisa orientasi matahari dan angin.....	94
Gambar 55 Analisa tingkat kebisingan.....	95
Gambar 56 Zonasi tapak secara horizontal.....	96
Gambar 57 Zonasi tapak secara vertikal.....	96
Gambar 58 Analisa sirkulasi.....	97
Gambar 59 Analisa sirkulasi.....	97
Gambar 60 Utilitas kota.....	98
Gambar 61 Rencana tapak.....	98
Gambar 62 Konsep gubahan bentuk.....	99
Gambar 63 Contoh <i>diamond</i> di <i>game free fire</i> dan <i>mobile legends</i> .....	100
Gambar 64 Contoh desain futuristik.....	100

Gambar 65 Sistem pondasi tiang pancang .....	104
Gambar 66 Sistem struktur <i>core</i> .....	104
Gambar 67 Sistem struktur atap plat.....	105
Gambar 68 Sistem struktur atap baja.....	105
Gambar 69 Sistem pencegahan kebakaran.....	109
Gambar 70 Sistem jaringan pencegahan kebakaran .....	109
Gambar 71 Sistem pengolahan sampah dengan <i>trash chute</i> .....	110
Gambar 72 Sistem pengolahan sampah secara horizontal .....	110
Gambar 73 Sistem pengolahan air bersih.....	111
Gambar 74 Sistem pengolahan air kotor.....	112
Gambar 75 Sistem jaringan listrik PLN .....	112
Gambar 76 Sistem transportasi di dalam bangunan.....	113
Gambar 77 Sistem komunikasi bangunan .....	113
Gambar 78 Sistem penangkal petir <i>Early Streamer Emission</i> .....	114

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

*E-sport* merupakan suatu bidang olahraga yang menggunakan *game* sebagai ajang kompetitif. *E-sport* terus menunjukkan perkembangan dengan banyaknya jenis permainan. Selain itu, para pemainnya berasal dari berbagai kalangan umur, latar belakang individu, dan gender. Dengan penghasilan yang didapatkan dari *e-sport* juga telah mematahkan *stigma* buruk bermain *game*, terutama untuk anak-anak dan kini *e-sport* telah menjadi tempat untuk berprestasi di bidang non akademik. Berdasarkan survei yang telah dilakukan oleh (*Newzoo.com*, 2022), penggemar *e-sport* yang menonton konten *e-sport* lebih dari sekali sebulan akan mencapai lebih dari 261 juta. *E-sport* akan menghasilkan hampir \$1,38 miliar pendapatan secara global pada akhir 2022. Industri ini juga mengalami tren peningkatan pendapatan di Indonesia dan bernilai sekitar \$8,4 juta pada tahun 2022.

Dukungan pemerintah Indonesia telah mempercepat pertumbuhan industri yang sudah *booming* ini dan membuatnya menjadi pasar terkemuka di antara pasar *e-sport* lainnya di kawasan Asia Tenggara dalam hal pendapatan. Pada akhir Agustus 2020, Kementerian Pemuda dan Olahraga Indonesia dan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) secara resmi mengakui *e-sport* sebagai lapangan olahraga saat meresmikan Pengurus Besar *Esports* Indonesia (PBESI). Selain menyelenggarakan kompetisi, PBESI didedikasikan untuk memelihara peningkatan jumlah atlet *e-sport* Indonesia dan mempersiapkan mereka untuk turnamen yang lebih besar di arena internasional. Selama *Sea Games* ke-31 di Hanoi, Vietnam, pada Mei 2022, tim Indonesia meraih dua medali emas, tiga perak, dan satu perunggu dalam kategori *e-sport* (Statista, 2023).

Menurut Peta Ekosistem Industri *Game* Indonesia 2021 (Program Kemenkominfo), jumlah pemain *game* komputer (PC) di Indonesia mencapai 53,4 juta dan pemain *game mobile* 121,7 juta, diperkirakan jumlah pemain *game* komputer (PC) dan pemain *game mobile* akan mencapai 58,3 juta dan 133,8 juta di tahun 2025. Untuk pendapatan dari industri komputer dan *mobile* sekitar \$318,8 juta dan \$755.5 juta di tahun 2021.

Berbagai kompetisi bagi penikmat *e-sport* telah diadakan baik di tingkat internasional maupun nasional diantaranya Pekan Olahraga Nasional (PON) XX Papua 2021, Piala Presiden 2023, *Asian Games* 2022, IESF 14th WEC Bali 2022. Keberhasilan dari ajang tersebut diungkapkan langsung oleh Ketua Umum PBESI Jenderal Polisi Budi Gunawan yang mengaku bangga atas prestasi yang sudah ditorehkan oleh para atlet *e-sport*. Sebab, dalam ajang tersebut, Indonesia bisa tampil sebagai tim terbaik dari total 105 negara.

Prestasi yang dicetak di IESF 14th WEC Bali 2022 menunjukkan bahwa para atlet *e-sport* Indonesia mampu memanfaatkan ekosistem yang dibangun PBESI dengan penuh kesungguhan, profesionalitas, dan kreativitas.

Namun dari banyaknya kompetisi tersebut belum ada tempat yang dapat menampung para atlet dan kegiatannya berupa *e-sport center*. Karena secara arsitektural bentuk tempat yang diperuntukan untuk menampung kegiatan *e-sport* berbeda dengan bentuk tempat yang diperuntukan untuk kegiatan olahraga konvensional. Menurut Syaifudin (2018), juga menjelaskan bahwa fasilitas untuk atlet *e-sport* di Indonesia masih sangat terbatas.

*E-sport center* yang dibuat ini akan menjadi tempat bagi atlet *e-sport* untuk tinggal dan berkegiatan. Tersedia kamar-kamar bagi atlet *e-sport*, tempat latihan, dan wadah untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan *e-sport* yang didalamnya terdapat kursi penonton dan panggung tempat atlet bermain. Dengan adanya *e-sport center* ini, diharapkan dapat menampung para atlet *e-sport* dan segala kegiatannya karena setiap kompetisi *e-sport* dilaksanakan pasti dihadiri oleh ribuan hingga puluhan ribu penonton. Selain itu, diharapkan juga para atlet dapat membawa nama Indonesia naik dengan menjuarai setiap kompetisi.

Sisi positif dibuatnya *e-sport center* yaitu dapat melengkapi fasilitas publik dan menarik wisatawan untuk datang, dapat menjadi sebuah magnet baru bagi *gamers* untuk saling bersosialisasi dan dapat menjadi markas tim *e-sport*. Hunian ini dibuat juga untuk memudahkan komunikasi antar *gamers* pada saat latihan dan juga banyak *gamers* saat ini yang berpotensi tapi mereka belum memiliki tempat tinggal yang layak sehingga hunian ini juga berguna bagi mereka.

Perancangan *e-sport center* ini berlokasi di Kota Jakarta karena merupakan salah satu kota dengan perkembangan *e-sport* yang pesat di Indonesia. Kota Jakarta juga merupakan salah satu kota yang berada di Pulau Jawa, dengan jumlah pemain *mobile legends* terbanyak sekitar 52,65% dari 34 juta orang atau sekitar 17,9 juta orang berdasarkan data dari konferensi Pers MPL Indonesia. Berdasarkan data dari *One esports 2023*, jumlah atlet *e-sport* di Indonesia untuk *mobile legends* sekitar 352 orang, untuk *pubg mobile* sekitar 197 orang, untuk *free fire* sekitar 164 orang, untuk *valorant* sekitar 43 orang, dan *dota 2* sekitar 25 orang, dengan total seluruh atlet *e-sport* yang ada di Indonesia berjumlah sekitar 781 orang dan hampir semua atlet *e-sport* bertempat tinggal di Jakarta. Terlihat dari data tersebut bahwa warga Jakarta sangat antusias terhadap *e-sport*.

*E-sport* tentunya sangat membutuhkan fasilitas internet yang baik untuk mendukung *game-game online* yang dimainkan. Berdasarkan data dari *Speedtest 2021*, Kota Jakarta memiliki kecepatan unduh rata-rata 33,73 mbps dan kecepatan unggah 25 mbps. Latensi yang dimiliki kota ini sebesar 15 ms. Sementara itu, Depok ada di urutan kedua dengan kecepatan unduh 30,61 mbps, kecepatan unggah 16,67 mbps, dan latensi 11 ms. Berdasarkan data

diatas Jakarta berada di urutan pertama dengan jaringan internet tercepat di Indonesia. Dikarenakan *e-sport* merupakan permainan kompetitif secara *online*, oleh karena itu jaringan internet yang memadai menjadi poin penting dalam pemilihan lokasi di Jakarta untuk *e-sport center* ini.

Seiring dengan perkembangan zaman, *game* juga berkembang dengan tampilan yang lebih menarik agar para *gamers* semakin antusias dalam bermain. Sehingga dalam perancangan bangunan *e-sport center* harus kreatif dan inovatif agar sesuai dengan *game* yang dimainkan. Futuristik menjadi pilihan konsep yang diterapkan dalam perancangan *e-sport center* karena futuristik merupakan suatu paham yang mengarah ke masa depan dengan kebebasan mengungkapkan atau mengekspresikan ide gagasan kedalam suatu bentuk tampilan yang tidak biasa, kreatif dan inovatif (Haines, 1950). Karakteristik arsitektur futuristik pada tampilan bangunan menurut Haines (1950) di antaranya yaitu gubahan massa yang dinamis dan ekspresif dengan bentuk desain yang praktis dan fleksibel, tampil lebih sederhana tetapi berani menggunakan corak warna maupun permainan garis miring, serta penggunaan teknologi terbaru pada material dan struktur. Konsep desainnya tidak bergantung pada aturan tertentu dan cenderung bebas mengambil bentuk apapun selagi masih sesuai dengan konsep masa depan.

Oleh karena itu, sebagai upaya untuk mawadahi seluruh kegiatan *e-sport* di kota Jakarta ataupun kegiatan *e-sport* internasional diperlukan adanya *e-sport center* di Jakarta dengan konsep arsitektur futuristik. Diharapkan juga *e-sport center* ini dapat membuat *e-sport* di Jakarta lebih produktif, terus berkembang, dan dapat menambah pendapatan kota Jakarta bahkan negara Indonesia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam pembahasan ini sebagai berikut:

### **1.2.1 Non Arsitektural**

- a. Apa saja fasilitas yang dapat diberikan untuk menunjang keperluan para pemain *e-sport* dalam setiap pertandingan?
- b. Apa saja kegiatan yang akan diwadahi dalam *e-sport center*?

### **1.2.2 Arsitektural**

- a. Bagaimana menyusun konsep perencanaan *e-sport center* di Jakarta?

- b. Bagaimana merancang bangunan *e-sport center* sesuai dengan fungsi dan potensi yang ada?

### 1.3 Tujuan dan Sasaran Pembahasan

Tujuan pembahasan dalam menyusun konsep perancangan dan perencanaan *e-sport center* berkonsep futuristik di Jakarta, yaitu:

#### 1.3.1 Tujuan

- a. Menyusun suatu konsep perancangan pada bangunan *e-sport center* sebagai wadah untuk kegiatan-kegiatan *e-sport* di Jakarta
- b. Memenuhi kebutuhan unit hunian, terutama bagi atlet *e-sport* yang berada di Jakarta.

#### 1.3.2 Sasaran

- a. Non Arsitektural  
Mengetahui konsep, teori, standar, dan aturan yang dibutuhkan dalam merancang
- b. Arsitektural  
Melakukan studi tata fisik makro yang meliputi penentuan Lokasi, penentuan tapak, pola tata lingkungan, dan gubahan bentuk serta melakukan studi tata fisik mikro yang meliputi pengelompokkan tata ruang, kebutuhan dan besaran ruang, bentuk ruang, sistem struktur konstruksi bangunan, dan perlengkapan bangunan

### 1.4 Manfaat

- a. Mewadahi seluruh kegiatan dan kebutuhan para atlet *e-sport* dan masyarakat umum yang suka bermain *game* berupa hunian, tempat latihan, dan tempat bertanding yang dapat membangun lebih erat hubungan antar atlet.
- b. Membesarkan industri *e-sport* di Indonesia dan juga membantu pertumbuhan ekonomi di Indonesia
- c. Memperkenalkan kepada masyarakat bahwa *e-sport* juga merupakan suatu pekerjaan yang membanggakan.

## 1.5 Ruang Lingkup

Pembahasan dibatasi pada spek-aspek arsitektural dalam perencanaan dan perancangan suatu bangunan *e-sport center*, yaitu dengan menyatukan seluruh fungsi kegiatan yang diwadahi, serta fasilitas-fasilitas penunjang lainnya sehingga tujuan dan sasaran dapat terpenuhi.

## 1.6 Sistematika Pembahasan

BAB I: Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup pembahasan, sistematika pembahasan, alur pikir perancangan, tinjauan umum, dan studi banding

BAB II: Membahas tentang jenis pembahasan, waktu pengumpulan data, pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB III: Berisi tinjauan khusus terhadap rencana proyek mengenai kondisi tapak atau lokasi.

BAB IV: Membahas analisis dan konsep perancangan makro dan mikro

## 1.7 Tinjauan Umum *E-sport*

### 1.7.1 Pengertian *E-sport*

*E-sport* adalah permainan atau kegiatan yang dimainkan di komputer atau konsol, sering kali melibatkan koneksi internet Terdapat dua buah suku kata yakni *e* (*electronic*) yang berarti sesuatu yang bekerja dengan menggunakan microchip atau transistor (*Merriam Webster dictionary*), dan *sport* yang didefinisikan suatu aktifitas fisik dan ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang saling bertanding untuk hiburan (Anthony, 2012:263).

Rai (2009) dalam jurnal berjudul "*Future Perspective on Next Generation e-Sport Infrastructure and Exploring Their Benefits*" menyatakan *E-sport* merupakan singkatan dari *electronic sport*, dalam hal ini yang dimaksud dengan *electronic* adalah *electronic device*, yaitu suatu alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik dan *sport* artinya suatu kegiatan ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik.

*E-sport* atau *electronic sports* merupakan bentuk kompetisi dari suatu permainan video *game*. Kompetisi ini bertujuan untuk mempertandingkan skill atau keahlian, strategi, kerjasama, kerja keras, dan bakat dari individu maupun kelompok pemain *game* profesional atau biasa disebut *pro player*. *E-sport* sering mengambil bentuk kompetisi permainan video multiplayer yang terorganisir, khususnya antara pemain profesional, secara individu ataupun

sebagai tim atau grup. Karena sifatnya yang kompetitif. *E-sport* bisa disebut olahraga, dimana membutuhkan latihan, strategi, bahkan penggunaan *doping* agar pemain kuat bermain hingga berjam-jam tanpa mengantuk berjam-jam.

Menurut *English Oxford Living Dictionaries*, *e-sport* adalah permainan video multipemain yang dimainkan secara kompetitif untuk penonton, biasanya oleh pemain profesional. Jenis kegiatan permainan *e-sport* terbagi menjadi dua, yaitu *e-sport* fisik dan *e-sport* non-fisik. *E-sport* adalah model olahraga non tradisional yang memanfaatkan teknologi untuk menjauhkan pemain dari aksi secara langsung (Gawrysiak, 2016).

Permainan *e-sport* fisik ialah permainan dengan menggunakan sensor pada perangkat *game*, dimana pemain menggerakkan gerakan fisik yang akan terkoneksi dengan alat elektronik atau biasa menggunakan *kinect*, sehingga gerakan yang dihasilkan akan terinput ke dalam sistem alat elektronik. Permainan *e-sport* non fisik ialah permainan dengan menggunakan *game* melalui perangkat komputer, dimana pemain menggunakan ketangkasan non fisik seperti mengatur strategi, kecepatan berpikir, dan kecepatan mengendalikan mouse dan keyboard dalam menggerakkan tokoh di dalam *game* (Bramantya, 2011).

Jadi dapat disimpulkan *e-sport* adalah suatu aktivitas ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang saling bertanding, baik itu berupa aktivitas fisik maupun non-fisik yang dilakukan dengan menggunakan alat yang bekerja secara elektronik, dalam ruang lingkup permainan virtual.

### **1.7.2 Syarat Sebuah *Game* menjadi *E-sport***

Menurut Hallmann (2017) dalam jurnal berjudul "*e-sport Competitive Sport or Recreational Activity*", syarat-syarat yang harus dipenuhi sebuah *game* untuk disebut sebagai *e-sport* adalah sebagai berikut:

- a. *Game* yang kompetitif atau bisa dikompetisikan
- b. Keseimbangan dalam permainan
- c. Terdapat pemain dan penonton yang dapat diobservasi
- d. Komunitas yang aktif untuk mengembangkan *game*

### **1.7.3 Jenis-Jenis Permainan *E-sport***

Menurut Hallmann (2017) dalam jurnal berjudul "*e-sport Competitive Sport or Recreational Activity*" jenis permainan *e-sport* dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu sebagai berikut:

- a. *E-sport* fisik

Permainan *e-sport* fisik menggunakan gerakan fisik pemain di dunia nyata yang akan langsung diterjemahkan ke dalam dunia nyata dengan menggunakan alat *kinect* sehingga gerakan fisik yang dilakukan pemain akan diinput dalam permainan sesuai dengan gerakan yang dilakukan.

b. *E-sport* non fisik

Permainan *e-sport* non-fisik tidak menggunakan ketangkasan fisik pemain tetapi kelincihan dan pengetahuan dalam menggunakan perangkat video *game* seperti *stick playstation*, *mouse* dan *keyboard* pada komputer dan *handphone* untuk mengendalikan tokoh-tokoh yang ada dalam video *game* adapun beberapa jenis *e-sport* non-fisik menurut genre sebagai berikut:

a) *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*

*Game Multiplayer Online Battle Arena* yaitu sebuah tim yang melibatkan banyak pemain, biasanya terdiri dari lima orang yang masing-masing mengendalikan satu tokoh dalam *game* untuk melawan tim lainnya. Adapun *game* yang berjenis MOBA diantaranya adalah *Dota 2*, *Heroes of The Storm*, *League of Legends*, *Mobil Legends: Bang Bang*, dan *Vainglory*.

b) *First-Person Shooter (FPS)*

*First-Person Shooter* atau biasa disebut FPS merupakan jenis *game* yang dimainkan dengan hanya menampilkan senjata atau bagian kepala, seolah FPS menjadikan pemain menjadi tokoh dalam *game* tersebut. Beberapa jenis *e-sport* yang sering dipertandingkan dari jenis *game* FPS diantaranya adalah *Doom*, *Quake*, *Counter-Strike*, *Call of Duty*, dan *Unreal Tournament*

c) *Real-Time Strategy (RTS)*

*Real-Time Strategy* atau RTS merupakan jenis *e-sport* yang sering dilombakan yang lebih mengandalkan pada strategi dalam jangka waktu lama. Dalam *game* RTS, pemain akan melihat *map* besar untuk mengetahui batas wilayahnya dan juga wilayah musuh. Adapun *game* yang termasuk dalam *Real-Time Strategy* diantaranya adalah *Star Craft: Brood War*, *Warcraft III*, *Warcraft II*, *Civilization*, *Stronghold Crusader*, *Company of Heroes*, *Empire: Total War*, *Age of Empire 2*, *The Battle for Middle-Earth*, *World In Conflict*, dan *Clash of Clans*.

d) *Sport Games*

*Sport games* adalah jenis *game* dari olahraga yang ada di dunia baik itu olahraga yang dilakukan secara individu maupun kelompok seperti: sepak bola, bela diri, tenis, panahan, *bowling* dan memancing. Adapun jenis dari *game* ini diantaranya adalah FIFA dan PES (*Pro Evolutional Soccer*)

e) *Racing Games*

*Game* ini merupakan simulasi balap dari medan darat, air, dan udara. *Game Racing* biasanya hanya menampilkan stir yang sedang dipegang oleh tokoh dalam *game*. Tampilan pemain ini mirip dengan FPS dimana

pemain seolah terlibat langsung dalam situasi *game*. Bedanya, *game* Racing menggunakan *controller* yang berbentuk hampir sama dengan stir, meskipun ada juga yang berbentuk *joystick*. *Game* Racing yang biasa dipertandingkan dalam *E-Sport* diantaranya adalah *Track Mania*, *iRacing*, dan *Project CARS*.

f) *Fighting Games*

*Fighting Games* ditandai dengan pertarungan jarak dekat antara dua petarung atau kelompok petarung dengan kekuatan yang sebanding, seringkali dipecah menjadi beberapa babak. Adapun *game* tersebut diantaranya adalah *Street Fighter*, *Mortal Combat*, *Tekken*, *Super Smash Bros*, *King of Fighter*, *Marvel Vs Capcom*, dan *Killer Instinct*.

Sedangkan jenis permainan *e-sport* non-fisik berdasarkan jenis platformnya adalah sebagai berikut:

a) *PC Games*

*PC game* adalah jenis *game e-sport* yang dimainkan menggunakan *personal computer* (PC) sebagai penampil grafik *game* dan beberapa perangkat lainnya seperti *mouse* dan *keyboard* sebagai alat pengendali gerakan pada *game*.

b) *Console Games*

*Game* konsol adalah jenis *game e-sport* yang memakai media elektronik yang khusus digunakan untuk bermain video *game* seperti *Playstation* dan *Xbox*. Perangkat penampil grafik dari *game* ini dapat berupa komputer, laptop atau televisi, sedangkan alat pengendali gerakan pada *game* berupa *joystick* atau *controller*.

c) *Handheld Games*

*Handheld game* adalah jenis *game e-sport* yang dimainkan hanya dengan menggenggam perangkat elektronik yang digunakan untuk bermain sambil menekan tombol yang ada pada alat elektronik seperti PSP atau pada layar *smartphone*.

#### 1.7.4 Layout Pertandingan *E-sport*

a. *Layout* Pertandingan PC Games

Pada pertandingan PC Games umumnya memiliki *layout* dengan 2 set meja untuk yang berisi perangkat *game*, dimana setiap set dibuat untuk 5 pemain dalam 1 tim. Adapun perlengkapan yang digunakan dalam jenis pertandingan ini adalah kamera, *monitor*, *keyboard*, kursi *gaming* dan *headphone*

b. *Layout* Pertandingan *Console Games*

Pada pertandingan *console games* umumnya memiliki *layout* dengan 2 set meja yang berisi perangkat *game*, dimana setiap set dibuat untuk 1-

2 pemain dalam 1 tim. Adapun perlengkapan yang digunakan dalam jenis pertandingan ini adalah kamera, *monitor*, *joystick*, kursi *gaming* dan *headphone*.

c. *Layout* Pertandingan *Handheld Games*

Pada pertandingan *handheld games* umumnya memiliki *layout* dengan 2 set meja dimana setiap set dibuat untuk 5 pemain dalam 1 tim. Adapun perlengkapan yang digunakan dalam jenis pertandingan ini adalah kamera, *smartphone*, kursi *gaming* dan *headphone*.

## 1.8 Tinjauan Umum Atlet

### 1.8.1 Pengertian Atlet

Atlet menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah olahragawan, terutama yang mengikuti perlombaan atau pertandingan dalam beradu ketangkasan, kecepatan, keterampilan, dan kekuatan. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 3 tahun 2005 tentang sistem keolahragaan nasional, olahragawan adalah pengolahraga yang mengikuti pelatihan secara teratur dan kejuaraan dengan penuh dedikasi untuk mencapai prestasi.

Menurut Poerwardarminta, atlet merupakan seseorang yang bersungguh-sungguh gemar berolahraga terutama mengenai kekuatan badan, ketangkasan dan kecepatan berlari, berenang, melompat dan lain-lain. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, atlet merupakan individu yang berperan dalam suatu aktivitas dibidang keolahragaan dan bakat, keterampilan, maupun motivasi sangat dibutuhkan pada cabang olahraga tersebut untuk mencapai suatu prestasi yang setinggi-tingginya dan dikumpulkan dalam satu program pelatihan yang lebih khusus dan intensif sesuai dengan cabang olahraga masing-masing.

### 1.8.2 Syarat menjadi Atlet *E-sport*

Untuk menjadi atlet *e-sport* perlu memperhatikan beberapa hal yang penting agar menjadi atlet *e-sport*, seperti mempunyai *skill* bermain yang bisa di bilang di atas rata-rata dari pemain yang lainnya dan yang paling penting bisa bekerja sama dalam sebuah tim *e-sport*, untuk menjadi atlet *e-sport* juga perlu memperhatikan peralatan seperti *keyboard*, *mouse*, *mousepad*, dan *headset* yang digunakan dan dengan adanya pelatihan atlet *e-sport* oleh leSPA juga diharapkan dapat membantu melahirkan atlet *e-sport* Indonesia berbakat yang mampu bersaing di tingkat Internasional.

## 1.9 Tinjauan Umum Apartemen

### 1.9.1 Pengertian Apartemen

Menurut Buku *Site Planing* (1984:252), apartemen didefinisikan sebagai “*several dwelling units a common (usually an indoor) access and area enclosed by a common structural envelope*” yang berarti unit hunian yang saling berbagi akses yang sama dan dilingkupi oleh struktur kulit bangunan yang sama. Menurut buku *Apartments : Their Design and Development* (1967:6), apartemen didefinisikan sebagai “*the apartment is a background for the series of emotional experience. It should be a relaxing haven from the tensions of earning a living, from noise and worry, and strain. It should provide beauty, convenience, security, and privacy for the family living in it*” yang berarti apartemen merupakan dasar dari kumpulan emosi. Menurut Cytill M. Harris, 1995, apartemen adalah ruang atau sekompok ruang kamar yang dimaksudkan sebagai permukiman (tempat tinggal), biasanya salah satu dari banyak kelompok yang sama di dalam gedung yang sama.

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa apartemen merupakan kamar-kamar yang digunakan untuk tempat tinggal dalam satu gedung bertingkat, dibangun secara vertikal maupun horizontal yang dapat dimiliki dan digunakan secara terpisah yang dilengkapi dengan bagian bersama, tanah bersama dan benda bersama. Bangunan harus memberikan rasa aman, nyaman serta privasi bagi keluarga atau penggunanya. Apartemen biasanya terbagi atas beberapa unit dalam satu bangunan. Penyusunan ruang yang sederhana namun terkesan rapih serta efisien dalam penggunaannya menjadi salah satu faktor penting dalam apartemen. Apartemen biasanya selain sebagai bisnis juga digunakan untuk mengatasi keterbatasan lahan. Apartemen biasanya dilengkapi dengan berbagai fasilitas penunjang. Fasilitas penunjang merupakan fasilitas yang dapat digunakan secara bersamaan oleh pengguna apartemen yang menjadi keunggulan dari bangunan tersebut. Fasilitas ini bisa berupa kolam renang, *jogging track*, atm, *cafe*, pusat perbelanjaan. Apartemen juga memiliki privasi serta sistem keamanan yang baik bisa berupa CCTV maupun *access card* dan sebagainya.

Apartemen merupakan bangunan yang disewakan baik pada kelompok atau sebuah keluarga maupun perorangan. Berbeda dengan membeli rumah maka akan mendapatkan SHM (surat hak milik), maka ketika menyewa apartemen, akan mendapatkan sertifikat HGB (hak guna bangunan) dimana status kepemilikan dibagi menjadi tiga yaitu HGB murni, HGB hak milik, dan HGB diatas HPL. Status kepemilikan yang paling aman adalah HGB hak milik yaitu apartemen dibangun diatas tanah kepemilikan *developer*. Status kepemilikan yang paling aman kedua adalah HGB murni yaitu apartemen

dibangun di atas tanah negara sehingga jika negara meminta kembali atas tanahnya maka penghuni akan mendapatkan ganti rugi. Status kepemilikan yang tergolong kurang aman yaitu HGB di atas HPL (hak pengelolaan lahan) yang artinya adanya perjanjian kerjasama antara *developer* dengan pemilik tanah sehingga ketika masa perjanjian antara *developer* dengan pemilik tanah habis maka hak bangunan dan tanah menjadi hak pemilik tanah.

### 1.9.2 Fungsi Apartemen

- a. Fungsi utama, umumnya apartemen digunakan sebagai tempat tinggal. Apartemen harus bisa mewadahi aktivitas penghuninya seperti tidur, makan, menerima tamu, melakukan interaksi sosial, bekerja, dan lain-lain.
- b. Fungsi pendukung, maksudnya adalah fungsi skunder seperti hiburan, melakukan hobi dan masih banyak lagi.
- c. Fungsi pelengkap, merupakan fungsi yang melengkapi kedua fungsi sebelumnya seperti fasilitas ruang publik, petugas kebersihan dan keamanan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa apartemen merupakan suatu kelompok hunian yang terdiri dari beberapa kamar yang dapat disewakan ataupun dimiliki. Dimana motivasi untuk tinggal di apartemen bukan hanya sebagai hunian akan tetapi dijadikan wadah investasi dan gaya hidup.

### 1.9.3 Klasifikasi Apartemen

- a. Berdasarkan tujuan pembangunan
  - a) Komersial  
Apartemen yang hanya ditujukan untuk bisnis komersial yang mengejar keuntungan atau profit.
  - b) Umum  
Apartemen yang ditujukan untuk semua lapisan masyarakat, akan tetapi biasanya hanya dihuni oleh lapisan masyarakat kalangan menengah kebawah.
  - c) Khusus  
Apartemen yang hanya dipakai oleh kalangan tertentu saja, dan biasanya dimiliki suatu perusahaan atau instansi yang dipergunakan oleh para pegawai maupun tamu yang berhubungan dengan pekerjaan.
- b. Berdasarkan bentuk massa bangunan
  - a) Apartemen dengan bentuk *slab*

Tinggi bangunan dan lebar atau panjang bangunan pada apartemen berbentuk *slab* ini hampir sebanding, sehingga bentuk apartemen ini seperti kotak yang pipih. Pada apartemen ini biasanya memiliki koridor yang memanjang dengan unit-unit hunian yang berada di salah satu sisi atau di kedua sisi koridor.

- b) Apartemen dengan bentuk *tower*  
 Apartemen dengan bentuk *tower* ini memiliki lebar atau panjang bangunan yang lebih kecil jika dibandingkan dengan ketinggian bangunan, sehingga bentuk bangunan seperti tiang. Ketinggian bangunan apartemen ini umumnya di atas 20 lantai. Sistem sirkulasi yang umumnya digunakan pada apartemen jenis ini adalah sistem *core*.
- c) Apartemen dengan bentuk varian  
 Apartemen dengan bentuk varian ini merupakan kombinasi antara bentuk *slab* dan *tower*.
- c. Berdasarkan kategori jenis
  - a) *High-rise apartment*  
 Bangunan apartemen yang terdiri lebih dari sepuluh lantai. Dilengkapi area parkir bawah tanah, sistem keamanan dan servis penuh. Struktur apartemen lebih kompleks sehingga desain apartemen cenderung standar. Jenis ini banyak di bangun di pusat kota.
  - b) *Mid-rise apartment*  
 Bangunan apartemen yang terdiri dari enam sampai dengan sepuluh lantai. Jenis apartemen ini lebih sering di bangun di kota satelit
  - c) *Walked-up apartment*  
 Apartemen yang terdiri atas tiga sampai dengan lima lantai. Apartemen ini kadang-kadang memiliki lift, tetapi bisa juga tidak. Jenis apartemen ini diminati oleh keluarga yang lebih besar (keluarga inti ditambah orang tua). Gedung apartemen hanya terdiri atas 2 (dua) atau 3 (tiga) unit apartemen.
  - d) *Garden apartment*  
 Bangunan apartemen 2 (dua) sampai 4 (empat) lantai. Apartemen memiliki halaman dan taman disekitar bangunan. Apartmen ini sangat cocok untuk keluarga inti yang memiliki anak kecil karena anak-anak dapat mudah mencapai ke taman.
- d. Berdasarkan tipe pengelolaan
  - a) *Service apartment*  
 Apartemen yang dikelola secara menyeluruh oleh manajemen tertentu. Biasanya menyerupai cara pengelolaan sebuah hotel, yaitu penghuni mendapatkan pelayanan menyerupai hotel bintang lima

misalnya unit berperabotan lengkap, *housekeeping*, layanan kamar *laundry*, *business center*.

- b) Apartemen milik sendiri
 

Apartemen yang dijual dan dapat dibeli oleh pihak individu. Mirip dengan apartemen sewa, apartemen ini juga tetap memiliki pengelola yang mengurus fasilitas umum penghuninya.
- c) Apartemen sewa
 

Apartemen yang disewa oleh individu tanpa penyelayanan khusus. Meskipun demikian, tetap ada manajemen apartemen yang mengatur segala sesuatu berdasarkan kebutuhan bersama seperti sampah, pemeliharaan bangunan, lift, koridor, dan fasilitas umum lainnya.
- e. Berdasarkan penghuni
  - a) Apartemen keluarga
 

Apartemen ini dihuni oleh keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, dan anaknya. Bahkan tidak jarang orang tua dari ayah atau ibu tinggal bersama. Terdiri dari 2 hingga 4 kamar tidur, belum termasuk kamar tidur pembantu yang tidak selalu ada. Biasanya dilengkapi dengan balkon untuk interaksi dengan dunia luar.
  - b) Apartemen lajang
 

Apartemen ini dihuni oleh pria atau wanita yang belum menikah dan biasanya tinggal bersama teman mereka. Mereka menggunakan apartemen sebagai tempat tinggal, bekerja, dan beraktivitas lain diluar jam kerja.
  - c) Apartemen pebisnis
 

Apartemen ini digunakan oleh para pengusaha untuk bekerja karena mereka telah mempunyai hunian sendiri di luar apartemen ini. Biasa terletak dekat dengan tempat kerja sehingga memberi kemudahan bagi pengusaha untuk mengontrol pekerjaannya.
  - d) Apartemen manula
 

Apartemen ini merupakan suatu hal baru di Indonesia, bahkan bisa dikatakan tidak ada, meskipun sudah menjadi sebutah kebutuhan. Diluar negeri seperti Amerika, China, Jepang dan lain-lain telah banyak dijumpai apartemen untuk hunian manusia usia lanjut. Desain apartemen disesuaikan dengan kondisi fisik para manula dan mengakomodasi manula dengan alat bantu jalan.
  - e) Apartemen mahasiswa
 

Apartemen ini dihuni oleh mahasiswa yang sedang menempuh jenjang pendidikan dengan berbagai fasilitas yang difungsikan untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa.

## 1.10 Tinjauan Umum Konsep Futuristik

### 1.10.1 Definisi Arsitektur Futuristik

Menurut Haines (1950), arsitektur futuristik merupakan paham yang mengungkapkan kebebasan untuk mengekspresikan ide atau gagasan ke bentuk yang tidak biasa, kreatif dan inovatif. Arsitektur futuristik menghasilkan bentuk yang dinamis, selalu berubah sesuai keinginan dan zamannya.

Menurut *Oxford Advanced Learner's Dictionary* (2000), arsitektur futuristik adalah penampilan bangunan yang sangat tidak biasa dan modern, seolah-olah merupakan kepunyaan suatu waktu masa depan, bayangan akan seperti apa masa depan.

Menurut *The American Heritage Dictionary* (2000), arsitektur futuristik adalah seni/gaya bangunan atau suatu lingkungan binaan yang di dalam perencanaan dan perancangannya tidak terkait dengan masa lalu. Arsitektur futuristik mencoba untuk menggambarkan masa depan dengan bentuk yang mengejutkan dan pemakaian material yang maju.

Dari beberapa pengertian arsitektur futuristik di atas, disimpulkan bahwa arsitektur futuristik adalah konsep arsitektur yang dalam perancangannya berusaha menggambarkan masa depan dengan mengekspresikan bentuk yang dinamis dan inovatif.

### 1.10.2 Karakteristik Arsitektur Futuristik

Dalam ilmu arsitektur, konsep seperti arsitektur futuristik belum dapat dikategorikan kedalam konsep *modern* maupun *post modern*. Sedangkan menurut Eero Saarinen dalam Fachri Zahari (2017) mengatakan bahwa arsitektur futuristik memiliki karakteristiknya sendiri. Diantaranya yaitu:

- a. Arsitektur futuristik tidak terikat dengan budaya setempat bahkan geografis.
- b. Arsitektur futuristik memiliki bentuk yang diluar ekspektasi.
- c. Bangunan yang menerapkan konsep arsitektur futuristik akan terlihat lebih baik jika bentuknya sederhana.
- d. Bangunan yang menerapkan konsep futuristik umumnya meminimalisir penggunaan ornament bahkan menghilangkannya, karena dianggap sesuatu yang kurang efisien.
- e. Arsitektur futuristik bersifat singular atau tunggal, antara bentuk dari suatu bangunan dengan yang lainnya bervariasi namun masih mengacu pada prinsip yang sama yaitu menuju masa depan.

- f. Arsitektur futuristik bersifat *nihilism*, yaitu bangunan cenderung polos dan sederhana.
- g. Cenderung apa adanya dengan material yang digunakan dengan cara mengeksposnya. Seperti beton, baja dan kaca. Berdasarkan interior dan eksteriornya

Adapun karakteristik arsitektur futuristik menurut arsitek Mario Chiattone dalam jurnal *A Century of Futurist Architecture: from Theory to Reality*, 2018 adalah sebagai berikut:

- a. Arsitektur futuristik menekankan penggunaan material tingkat lanjut dan metode industri baru, seperti penggunaan elevator, fasad berlapis kaca dan komponen baja struktural.
- b. Arsitektur futuristik menekankan gagasan gerakan dan aliran, bentuk dengan tepi tajam, sudut aneh, segitiga, kubah, dan bentuk tidak terduga lainnya.
- c. Nihilisme yaitu penekanan perancangan kepada *space* atau ruang, maka desain menjadi polos, dengan pemakaian kaca lebar. Jenis bahan material yang digunakan diekspos secara polos dan ditampilkan apa adanya.

### 1.10.3 Prinsip Perancangan Arsitektur Futuristik

Prinsip perancangan arsitektur futuristik oleh Antonia Sant'Elia tertera di dalam buku *Futurism An Anthology*, 2009. Prinsip tersebut diantaranya:

- a. *Future concept*  
Perancangan bentuk sesuai dengan paradigma perkembangan arsitektur sehingga bentuk bangunan dapat memisahkan diri dengan bangunan lain di sekitarnya sebagai bangunan masa depan.
- b. *Uncommon form*  
Penerapan bentuk yang tidak biasa dan mengejutkan pada bangunan dengan penggunaan elemen garis, bidang ataupun gubahan bentuk yang aneh.
- c. *New technology utilize*  
Pemanfaatan kemajuan di era teknologi melalui penggunaan struktur dan konstruksi menggunakan material baru dan berteknologi maju.
- d. *Material expose*  
Mengekspos bahan atau material yang dipakai secara jujur dan apa adanya.

Tabel 1 Syarat-syarat konsep futuristik

No.	Syarat-syarat	Penjelasan
-----	---------------	------------

No.	Syarat-syarat	Penjelasan
1	Bentuk	Mempunyai bentukan futuristik yang mempunyai karakter lengkung dan bentukan asimetris
2	Warna	Kombinasi antara dua warna, dengan warna netral dan silver sebagai warna utamanya, seperti perpaduan warna putih dengan warna-warna terang yang mencolok
3	Material	Pemilihan material yang mencirikan masa depan, antara lain <i>stainless</i> , kaca, <i>finishing</i> kayu duco dan <i>acrylic</i> .
4	Plafon	Melakukan permainan <i>leveling</i> pada plafon dengan <i>updown ceiling</i> yang dibentuk dengan bentukan futuristik, kemudian membuat <i>direct light</i> yang di tutup dengan <i>acrylic</i> sehingga memberi kesan garis yang mengeluarkan cahaya.
5	Furnitur	Menggunakan furnitur dengan bentukan <i>custom</i> yang mempunyai sudut lengkung dengan menggunakan material <i>stainless</i> , <i>acrylic</i> , dan <i>fabric</i> yang menggunakan warna-warna futuristik.
6	Pencahayaan	Pencahayaan pada desain futuristik khas dengan lampu LED. Lampu LED yang digunakan pun menghasilkan cahaya warna-warni dan dapat diatur intensitasnya. Penempatan lampu LED pada ruangan dengan konsep desain futuristik dipasang tersembunyi, di belakang dinding dan di pinggir-pinggir furnitur, agar efek cahaya yang muncul bisa terlihat memancar.

Sumber: Dokumen pribadi

## 1.11 Studi Banding

### 1.11.1 ITF EVOS

ITF merupakan singkatan dari *Integrated Training Facility*. Pembuatan fasilitas ini bertujuan untuk menyediakan tempat berlatih bagi para pro player, sehingga bisa memberikan performa yang baik ketika berkompetisi di turnamen. ITF EVOS berada di wilayah Jakarta, Indonesia. Lebih tepatnya, EVOS *Integrated Facility* ini, bisa ditemukan di lokasi bernama *One Belpark Mall*, lantai satu, Jakarta Selatan, Indonesia.

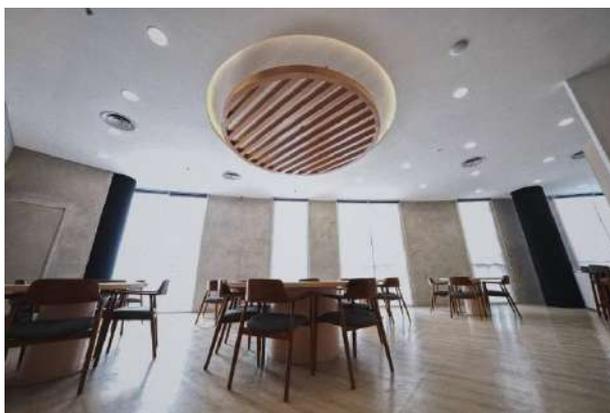
Bangunan dengan luas area sebesar 765 meter persegi ini, memiliki 18 ruangan termasuk *lobby*, *guest area*, kantor, *conference room*, dan *pantry*. Sebagai informasi, EVOS *Esports* memiliki sederet divisi untuk kompetisi *game esports*. Mulai dari *Mobile Legends*, *Free Fire*, hingga *PUBG Mobile*. EVOS ITF

dapat menampung total 30 *gamer* dan 20 staf penuh waktu untuk mendukung kegiatan sehari-hari untuk EVOS Esports.



Gambar 1 Ruang Latihan  
(Sumber: <https://itf.evos.gg/>)

ITF EVOS telah menyiapkan ruang pelatihan simulasi tingkat turnamen agar para pemain dapat fokus saat latihan. Setiap kamar dilengkapi dengan fasilitas canggih untuk membantu para pemain meninjau dan menguraikan strategi dalam persiapan turnamen, menyesuaikan ruangan dengan kebutuhan spesifik mereka untuk memungkinkan mereka tampil di tingkat tertinggi.



Gambar 2 Cafeteria  
(Sumber: <https://itf.evos.gg/>)

Fasilitas ini juga memiliki dapur kerja lengkap dengan bar makanan ringan yang terisi penuh untuk dinikmati para pemain. Setelah memilih camilan untuk bersantai, para pemain dapat memilih untuk duduk di dekat bar atau

bahkan bersantai di ruang publik di mana mereka dapat mengejar ketinggalan dengan *game* EVOS terbaru yang dimainkan secara langsung.



Gambar 3 Lobi relaksasi  
(Sumber: <https://itf.evos.gg/>)

Setelah latihan berjam-jam, penting juga untuk memutuskan sambungan dari server untuk mendapatkan jumlah istirahat terbaik dan di sinilah lobi relaksasi masuk. Terletak di jantung seluruh fasilitas, memungkinkan pemain untuk terhubung satu sama lain dan mengeluarkan tenaga sebelum bersiap-siap untuk mulai berlatih lagi



Gambar 4 Ruang pertemuan  
(Sumber: <https://itf.evos.gg/>)

Fasilitas ini juga memiliki 2 ruang pertemuan yang sepenuhnya kedap suara untuk privasi maksimal. Hal ini memungkinkan pemain dan pelatih untuk berbagi masalah mereka secara pribadi dan berbicara tentang potensi masalah yang mereka hadapi dalam tim. Kamar juga dapat digunakan untuk mendiskusikan strategi sebelum turnamen dan menguraikan catatan akhir sebelum kompetisi.



Gambar 5 Studio streaming  
(Sumber: <https://itf.evos.gg/>)

Fasilitas terpadu juga memungkinkan pemain untuk terhubung ke penggemar secara langsung dengan studio streaming yang telah jadi. Ada total 7 studio dan setiap pod memiliki semua kebutuhan streamer dari mikrofon ke kamera, dan memastikan pemain dapat melakukan streaming dengan kualitas terbaik dan dapat sepenuhnya fokus dalam memberikan hiburan terbaik.



Gambar 6 Studio konten  
(Sumber: <https://itf.evos.gg/>)

ITF juga dilengkapi dengan studio lengkap dengan kemampuan untuk memfilmkan konten dengan kualitas tertinggi. Sementara EVOS berfokus untuk memenangkan dalam *game*, dicoba juga yang terbaik untuk melayani penggemar di luar *game* dengan perencanaan konten terbaik. Pentingnya membuat konten terbaik untuk memungkinkan penggemar untuk selalu terhubung dengan merek EVOS.



Gambar 7 Ruang kantor  
(Sumber: <https://itf.evos.gg/>)

Fasilitas ini juga dapat menampung lebih dari 30 staf penuh waktu, termasuk manajer tim, pelatih, staf produksi dan staf administrasi, semua ditujukan untuk mendukung para pemain dan melayani para penggemar. Sementara memiliki kantor konsep terbuka, ini memastikan tingkat kolaborasi dan komunikasi tertinggi antara karyawan, mendorong satu sama lain untuk menjadi yang terbaik.

### 1.11.2 *Training Ground Dewa United*

*Training ground* Dewa United terletak di Pagedangan, Kabupaten Tangerang dengan luas lahan lebih dari 4 hektare. *Training ground* tersebut memiliki fasilitas satu lapangan sepak bola juga dengan panjang 110 meter dan lebar 73 meter, tiga bangunan *mess* pemain, satu lapangan basket, satu kolam renang serta berbagai sarana pendukung lainnya. Di *lobby*, pengunjung maupun atlet dapat duduk bersantai di kursi yang disediakan dan juga dapat memilikat pajangan lukisan di tembok.



Gambar 8 Lobby *training ground* dewa united  
(Sumber: <https://youtu.be/H8uvskphgrk?si=ShX34i2mpgcadwlm>)

Terdapat tempat tidur susun disetiap kamar sehingga dalam satu kamar bisa menampung sampai 8 orang dengan tujuan agar para atlet dapat lebih akrab satu sama lain dan membangun *chemistry* dengan mudah. Di dalam kamar juga ada meja dan kursi yang dapat digunakan oleh para atlet apabila ingin latihan.



Gambar 9 Kamar para atlet  
(Sumber: <https://youtu.be/H8uvskphgrk?si=ShX34i2mpgcaawlM>)

Terdapat juga ruang latihan yang disediakan dengan beberapa fasilitas. Ada ruang latihan yang menyerupai panggung pertandingan, agar para atlet yang latihan dapat merasakan langsung panggung pertandingan sebelum bertanding, ada juga yang seperti tempat latihan pada umumnya, dan ada juga yang melantai, dengan tujuan apabila ada atlet yang lelah apabila duduk dikursi terlalu lama.



Gambar 10 Ruang latihan  
(Sumber: <https://youtu.be/H8uvskphgrk?si=ShX34i2mpgcaawlM>)

Berbeda dengan ruang latihan, tersedia juga ruang *review* yang merupakan tempat para atlet dapat menonton bersama pertandingan dari tim

lainnya sekaligus melakukan diskusi untuk strategi-strategi yang akan digunakan.



Gambar 11 Ruang *review*  
(Sumber: <https://youtu.be/H8uvskphgrk?si=ShX34i2mpgcaawl>)

Selain itu, untuk fasilitas olahraga, terdapat pula gym yang dapat digunakan oleh para atlet apabila ingin berolahraga. Ada juga tersedia lapangan basket, lapangan sepak bola, lapangan *minisoccer*, dan kolam renang di dalam *area training ground*.



Gym



Lapangan basket



Lapangan sepak bola



Lapangan minisoccer



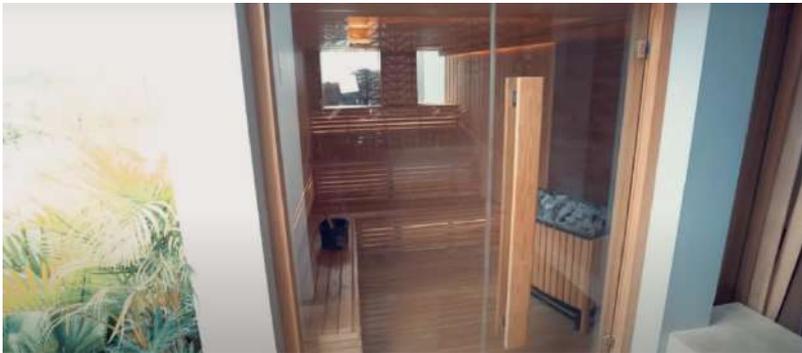
Kolam

Gambar 12 Fasilitas olahraga  
(Sumber: <https://youtu.be/H8uvskphgrk?si=ShX34i2mpgcaawl>)

Fasilitas lain yang tersedia di *training ground* ini berupa kolam air dingin dan sauna. Para atlet dapat menggunakan fasilitas ini apabila sudah latihan selama berjam-jam, dengan tujuan untuk meregangkan otot-otot.



Gambar 13 Kolam air dingin  
(Sumber: <https://youtu.be/H8uvskphgrk?si=ShX34i2mpgcaawl>)



Gambar 14 Sauna  
(Sumber: <https://youtu.be/H8uvskphgrk?si=ShX34i2mpgcaawl>)

Kebutuhan makan dan minum para atlet semuanya disediakan melalui dapur yang ada di dalam *training ground*. Makanan dan minuman dari dapur kemudian disajikan di ruang makan yang telah disiapkan.



Gambar 15 Dapur  
(Sumber: <https://youtu.be/H8uvskphgrk?si=ShX34i2mpgcaawl>)



Gambar 16 Ruang makan bersama  
(Sumber: <https://youtu.be/H8uvskphgrk?si=ShX34i2mpgcadwlm>)

Berbicara mengenai kesehatan, di *training ground* ini juga menyediakan ruangan psioterapi yang saat ini sangat dibutuhkan oleh para atlet, karena para atlet yang bermain *game* terlalu lama biasanya akan mengalami keram pada tangan.



Gambar 17 Ruang psioterapi  
(Sumber: <https://youtu.be/H8uvskphgrk?si=ShX34i2mpgcadwlm>)

Untuk menyimpan barang para atlet, tersedia loker di dekat kamar tidur.



Gambar 18 Loker  
(Sumber: <https://youtu.be/H8uvskphgrk?si=ShX34i2mpgcadwlm>)

### 1.11.3 SEM9 Senai Hotel

SEM9 Senai Hotel merupakan hotel *e-sport* pertama di Asia Tenggara di Malaysia yang didirikan untuk menawarkan pengalaman keramahan yang tak tertandingi, baik untuk *gamer* maupun bukan. SEM9 adalah salah satu organisasi *e-sport* Malaysia dengan pertumbuhan tercepat. Saat ini mereka telah memiliki lima tim profesional yang bersaing di turnamen top Asia Tenggara seperti *WCS Asia Championship*, *PUBG Mobile Pro League*, dan *Le Mans Virtual LMP*.



Gambar 19 Tampak luar SEM9 Senai Hotel

(Sumber: [www.upstation.media/article/hotel-sem9-senai-gaming-pertama-malaysia](http://www.upstation.media/article/hotel-sem9-senai-gaming-pertama-malaysia))

Hotel *e-sport* ini terletak di kota Senai, Johor, Malaysia. Dengan nama SEM9 Senai *E-sport* Hotel, penginapan ini menawarkan kamar-kamar mewah yang dilengkapi dengan fasilitas teknologi terbaru. SEM9 Senai menawarkan kenyamanan terbaik, menggabungkan bentuk dan fungsi untuk memenuhi kebutuhan terberat, tidak hanya bagi tim *e-sport* terbaik di seluruh dunia, tetapi juga untuk melayani tamu dari semua kalangan dengan sekumpulan ruang *game* dan *non-game*.



Gambar 20 Kamar *triple* S9

(Sumber: [www.upstation.media/article/hotel-sem9-senai-gaming-pertama-malaysia](http://www.upstation.media/article/hotel-sem9-senai-gaming-pertama-malaysia))

Ruang permainan dihiasi dengan lampu LED yang sesuai dengan semangat yang dikeluarkan oleh para *gamer*, baik itu untuk tim yang terdiri dari dua orang atau lebih. Tentunya, pengunjung dapat merasakan sensasi bermain terbaik dari kemegahan visual *game* dengan komputer gaming berperforma. PC *Gaming* yang digunakan memiliki spesifikasi sangat tinggi, kursi *gaming* nyaman, sehingga *gamer* dapat mengeluarkan kemampuan terbaiknya.



Gambar 21 Area bermain  
(Sumber: [www.upstation.media/article/hotel-sem9-senai-gaming-pertama-malaysia](http://www.upstation.media/article/hotel-sem9-senai-gaming-pertama-malaysia))

Ketika membahas tentang bermain *game*, setiap detik adalah penting. Mengingat *lag*, *latency*, atau *delay* yang menjadi kutukan bagi para *gamer*, hotel ini dilengkapi dengan broadband berkecepatan tinggi dan akses internet seluler, baik melalui WiFi atau kabel. *Gaming rooms* di SEM9 Senai ini tersedia untuk dipesan sekarang dan telah dibuka untuk umum dengan 122 kamar (termasuk kamar *non-game*). *Gaming rooms* tersedia untuk dipesan dalam waktu penuh atau setengah hari.



Gambar 22 Lobi hotel  
(Sumber: [www.upstation.media/article/hotel-sem9-senai-gaming-pertama-malaysia](http://www.upstation.media/article/hotel-sem9-senai-gaming-pertama-malaysia))

Lobi hotel telah direnovasi untuk mencerminkan para *gamer* dan kepribadian *e-sport* dengan banyak *strip* LED berwarna dan TV yang menyiarkan video *gameplay*.

Kamar memiliki kedap suara yang layak sehingga dapat tidur dengan nyaman. Namun, perlu menunjukkan bahwa memiliki komputer *game* di dalam kamar hotel tidak secara otomatis menjadikannya hotel *e-sport*.



Gambar 23 Ruang tamu kamar

(Sumber: [www.upstation.media/article/hotel-sem9-senai-gaming-pertama-malaysia](http://www.upstation.media/article/hotel-sem9-senai-gaming-pertama-malaysia))

Sebuah hotel *e-sport* harus memiliki kamar dengan setidaknya 5 hingga 6 PC *game* dan di atas itu, memiliki arena kompetisi khusus untuk menyelenggarakan turnamen *esports*.



Gambar 24 Area kamar tidur

(Sumber: [www.upstation.media/article/hotel-sem9-senai-gaming-pertama-malaysia](http://www.upstation.media/article/hotel-sem9-senai-gaming-pertama-malaysia))

Tabel 2 Syarat-syarat konsep futuristik

No.	Nama Bangunan	Kelebihan	Kekurangan	Elemen yang diadopsi
1	ITF EVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ada ruang untuk latihan bagi para pemain agar lebih fokus</li> <li>• Setiap kamar tersedia fasilitas yang dapat digunakan untuk menyiapkan strategi</li> <li>• Ada dapur yang terisi penuh dengan makanan bagi pemain</li> <li>• Ada 2 ruang pertemuan kedap suara untuk menyelesaikan suatu masalah tim</li> <li>• Ada total 7 studio yang dapat digunakan untuk <i>streaming</i></li> <li>• Ada studio untuk membuat konten film/<i>youtube</i></li> <li>• Ada hunian juga bagi para staf, manager, dan pelatih</li> <li>• Memiliki kantor konsep terbuka</li> </ul>	Terletak di dalam mall sehingga terhubung langsung pusat keramaian	Dari ketiga bangunan tersebut, masing-masing memiliki kelebihan yang dapat dijadikan referensi dalam mendesain seperti hunian bagi para atlet, tempat latihan yang dilengkapi dengan fasilitas lengkap, studio untuk membuat konten dan melakukan <i>streaming</i> , dan perlu ditambahkan arena untuk menyelenggarakan pertandingan <i>game</i> , kolam, kolam air dingin, sauna, serta ruang psikoterapi yang berfungsi untuk menjaga kesehatan para atlet. Setiap ruangan didesain dengan lampu LED yang dapat menambah estetika sekaligus semangat atlet
2	<i>Training ground</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Satu kamar dapat</li> </ul>	Tidak dilengkapi	

No.	Nama Bangunan	Kelebihan	Kekurangan	Elemen yang diadopsi
	<i>Dewa United</i>	<p>menampung 8 orang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang latihan tersedia dengan beberapa fasilitas</li> <li>• Ada beberapa fasilitas yang jarang ditemui di bangunan <i>e-sport</i> lainnya seperti <i>gym</i>, sauna, lapangan olahraga, dan psioterapi</li> <li>• Ada loker disediakan di dekat kamar</li> </ul>	<p>dengan studio untuk membuat konten dan melakukan <i>live streaming</i>.</p>	
3	SEM9 Senai Hotel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain kamarnya mewah dan dilengkapi fasilitas teknologi terbaru</li> <li>• Ruang mainnya dihiasai oleh lampu LED yang dapat menambah semangat main</li> <li>• Dilengkapi dengan <i>furniture</i> yang mendukung kenyamanan pengguna seperti kursi <i>gaming</i>, PC.</li> <li>• Didukung oleh jaringan yang berkecepatan tinggi</li> </ul>	<p>Bukan hanya untuk atlet <i>e-sport</i> melainkan juga bisa digunakan untuk umum</p>	

No.	Nama Bangunan	Kelebihan	Kekurangan	Elemen yang diadopsi
		<ul style="list-style-type: none"><li>• Ruangnya dapat disewa satu hari <i>full</i> bahkan setengah hari</li><li>• Lobi hotel didesain dengan banyak LED yang mencerminkan kepribadian <i>gamer</i></li><li>• Kamarnya memiliki kedap suara sehingga kenyamanan setiap pengguna tidak terganggu</li></ul>		

Sumber: Dokumen pribadi

## **BAB II METODE PEMBAHASAN**

### **2.1 Jenis Pembahasan**

Jenis metode pembahasan yang digunakan adalah metode kualitatif. Dalam pembahasan digunakan beberapa studi kasus untuk menunjang judul perancangan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada setiap komponen perancangan memiliki keterkaitan antar satu unit lainnya. Oleh karena itu, pendekatan ditekankan pada setiap komponen yang berhubungan satu sama lain didalam sistemnya, serta keseluruhan sistem tersebut berhubungan dengan sistem yang ada di luarnya

### **2.2 Waktu Pengumpulan Data**

Proses pengumpulan data, analisis data, hingga kesimpulan pembahasan mulai dilakukan Agustus 2023- Desember 2023.

### **2.3 Pengumpulan Data**

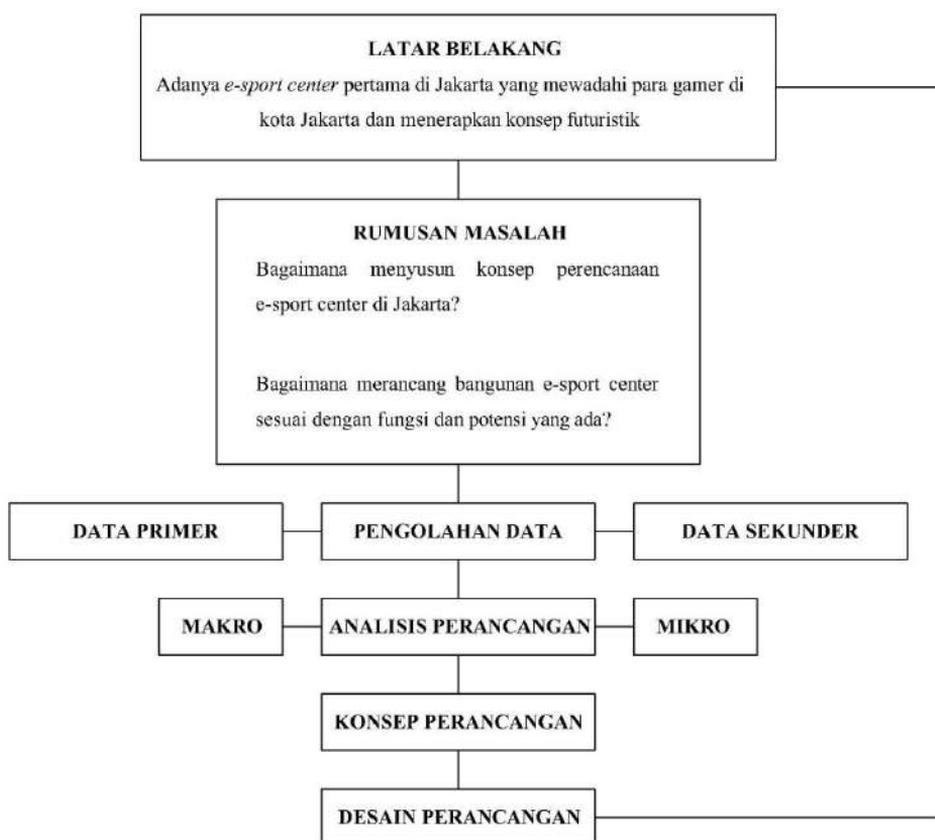
Data yang diperlukan dalam perancangan ini dikumpulkan dengan menggunakan prosedur pengumpulan data, sebagai berikut:

- a. Studi pustaka yaitu metode pengumpulan data arsitektural maupun non-arsitektural dengan cara mencari dan mengumpulkan data mengenai perancangan *E-sport Center* Berkonsep Futuristik yang bersumber dari internet, buku, karya ilmiah, jurnal dan hasil kajian terdahulu yang berkaitan dengan rancangan yang akan dibahas.
- b. Studi literatur dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelebihan dan kekurangan dari bangunan apartemen yang menggunakan konsep futuristik, sebagai pertimbangan dalam menyelesaikan masalah rancangan.
- c. Observasi adalah metode pengumpulan data dengan mengamati langsung di lapangan. Proses ini berlangsung dengan pengamatan yang meliputi melihat, merekam, mengukur dan mencatat kejadian. Metode ini dilakukan yaitu pada penentuan tapak, orientasi bangunan, dan aspek-aspek yang berkaitan dengan lokasi secara langsung.

## 2.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan ialah analisis deskriptif. Dalam proses perancangan yang dilakukan, melalui beberapa tahapan dengan melakukan terlebih dahulu berbagai analisa guna mendapatkan hasil yang memuaskan. Analisa berhubungan langsung dengan obyek rancangan yang akan dirancang. Data data tersebut digabungkan dan di olah menjadi sebuah konsep perencanaan dan perancangan *E-sport Center* Berkonsep Futuristik di Jakarta

## 2.5 Skema Kerangka Berpikir



Gambar 25 Skema kerangka berpikir  
(Sumber: Dokumen pribadi)

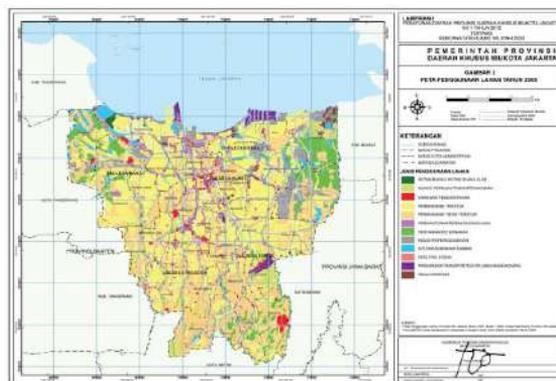
## BAB III TINJAUAN PROYEK

### 3.1 Tinjauan Umum Kota Jakarta

#### 3.1.1 Profil Kota Jakarta

Provinsi DKI Jakarta memiliki wilayah daratan dan lautan seluas 661,52 km<sup>2</sup> dan 6.977,5 km<sup>2</sup> serta tercatat ±110 pulau yang tersebar di Kepulauan Seribu. Secara administrasi, Jakarta terbagi menjadi 5 wilayah Kotamadya dan 1 Kabupaten Administrasi yaitu Jakarta Pusat dengan luas daratan 47,90 km<sup>2</sup>; Jakarta Utara dengan luas daratan 154,01 km<sup>2</sup>, Jakarta Barat dengan luas daratan 126,15 km<sup>2</sup>; Jakarta Selatan dengan luas daratan 145,73 km<sup>2</sup>; Jakarta Timur dengan luas daratan 187,73 km<sup>2</sup> dan Kabupaten Administrasi Kepulauan Seribu. Jumlah penduduk Provinsi DKI Jakarta 9,041 juta jiwa dengan kepadatan penduduk 13.667,01 jiwa per km<sup>2</sup>.

Provinsi DKI Jakarta terletak disebelah Selatan Laut Jawa; sebelah Timur berbatasan dengan Kabupaten/Kota Bekasi; sebelah Selatan dengan Kabupaten/Kota Bogor dan Depok serta sebelah Barat dengan Kabupaten/Kota Tangerang. Lokasi Provinsi DKI Jakarta yang strategis di Kepulauan Indonesia menjadikan Jakarta pintu gerbang utama dalam perdagangan antar pulau dan hubungan Internasional dengan pelabuhan utamanya Tanjung Priok dan Bandara Soekarno Hatta. Nama kota Jakarta dapat telusuri mulai abad ke-14. Kota ini pada masa itu masih bernama Sunda Kelapa, yakni sebagai pelabuhan kerajaan Pajajaran. Kemudian, pada tanggal 22 Juni 1527, oleh Fatahillah, nama Sunda Kelapa diganti menjadi Jayakarta. Dalam perjalanannya dari masa ke masa, nama Jayakarta pun mengalami perubahan.



Gambar 26 Peta Kota Jakarta  
(Sumber: RTRW Jakarta 2030)